NINTENDO DS™

NTR-CMRP-ESP

MUSHROOM MEN™
LA REBELION DE LOS HONGOS

SOUTHPEAK GAMES

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Art. Nr. NCMRPESP1M 0309/NK

ESTE SELLO GARANTIZA QUE NINTENDO HA COMPROBADO EL PRODUCTO Y QUE CUMPLE NUESTROS EXIGENTES REQUISITOS DE FABRICACIÓN, FIABILIDAD Y POTENCIAL DE ENTRETENIMIENTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURAR UNA TOTAL COMPATIBILIDAD CON TU PRODUCTO NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality TM

Esta tarjeta solo es compatible con las consolas Nintendo DS™.

2

JUEGO MULTITARJETA CON CONEXIÓN INALÁMBRICA
ESTE JUEGO PERMITE JUGAR DE FORMA INALÁMBRICA EN MODO MULTIJUGADOR INSERTANDO UNA TARJETA DS EN CADA CONSOLA NINTENDO DS.

IMPORTANTE: Lee con atención el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con este producto antes de utilizar consolas, tarjetas DS, cartuchos o accesorios de Nintendo DS. El folleto contiene información importante para tu salud y seguridad. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. El manual también contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guárdalo como referencia.

IMPORTANTE: El uso de cualquier dispositivo ilícito con tu consola Nintendo DS podría inutilizar este juego.

LICENSED BY

Nintendo®

TRADEMARKS ARE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

MUSHROOM MEN™
LA REBELION DE LOS HONGOS

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	4
PERSONAJES	5
PESADO	5
SABIO	5
EXPLORADOR	5
CÓMO EMPEZAR	6
CONTROLES BÁSICOS	6
CONTROLES DEL JUEGO	7
PARTIDA	8
CÓMO EMPEZAR UNA PARTIDA	8
CÓMO CONTINUAR UNA PARTIDA	8
CÓMO ELIMINAR DATOS	8
OPCIONES	8
PARTIDA COOPERATIVA	9
PANTALLA DE JUEGO	10
BARRA DE ICONOS	10
INTERFAZ DE USUARIO	12
MAPA INTERACTIVO	12
INVENTARIO / CHATARRA	12
PANTALLA DE RASGOS DEL JUGADOR	13
PANTALLA DE RASGOS DEL ENEMIGO	14
OBJETOS	15
PUZLES	16
PODERES ESPORA	16
CRÉDITOS	18
GARANTÍA	21

PRESENTACIÓN

Todo comenzó una noche en la que un meteorito verde de aspecto acuoso atravesó la atmósfera de la Tierra, fragmentándose y llenando el planeta de brillante polvo espacial verde. Poco tardaron los terrícolas en darse cuenta de que algunas plantas como, por ejemplo, los champiñones y los cactus, habían cobrado vida tras entrar en contacto con el misterioso polvo espacial. Sin embargo, los efectos no acabaron ahí, ya que la sustancia verde transformó y mutó a otras especies como, por ejemplo, las arañas y las cucarachas, que se transformaron en violentas amenazas medio inteligentes.

Tras la tormenta de polvo, se formaron diversas naciones champiñón, y cada una de ellas reclamaba la soberanía de diferentes partes del mundo. Algunas de las tribus que se formaron como, por ejemplo, los Boletus y los Morel, vivieron aisladas y prosperaron en paz y tranquilidad. Sin embargo, otras tribus como, por ejemplo, las imperialistas Amanitas, se consideraron seres superiores sobre el resto de los champiñones y comenzaron a armarse para conquistar territorios.

Los hombres champiñón se vieron obligados a enfrentarse a diversas amenazas en su nuevo mundo. Su tamaño los convierte en objetivo para toda clase de criaturas: arañas, escarabajos, ratas, perros, gatos y las criaturas humanas, que arrasan aldeas enteras sin darse cuenta. Como pacífico Boletus, deberás hacer todo lo que sea necesario para mantener tu aldea a salvo de molestos insectos y tribus sedientas de poder.

PERSONAJES

CUANDO EMPIECES UNA PARTIDA DE MUSHROOM MEN: LA REBELIÓN DE LOS HONGOS, PODRÁS SELECCIONAR UNO DE LOS TRES MIEMBROS DE LA TRIBU BOLETUS PARA COMENZAR TU AVENTURA.

PESADO

ESTRATEGIA DE COMBATE PREFERIDA: ATAQUES CUERPO A CUERPO

NOTAS: se le da bien atacar con armas cuerpo a cuerpo. Puede aguantar mucho dolor, pero es lento y torpe.

SABIO

ESTRATEGIA DE COMBATE PREFERIDA: PODERES ESPORA

NOTAS: el Sabio es el maestro de los poderes espora y su fuerza y velocidad están equilibradas.

EXPLORADOR

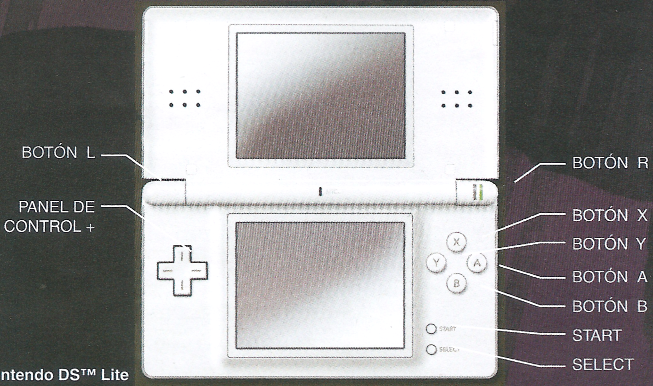
ESTRATEGIA DE COMBATE PREFERIDA: ATAQUES A DISTANCIA

NOTAS: es extremadamente rápido y los ataques con armas propias del ataque a distancia son su fuerte. Sin embargo, tiene bajos niveles de resistencia y es muy vulnerable al daño.

CÓMO EMPEZAR

Para empezar a jugar, introduce la tarjeta DS de Nintendo Mushroom Men: la rebelión de los hongos™ en tu consola Nintendo DS™ y pulsa el Botón POWER.

CONTROLES BÁSICOS



CONTROLES DEL JUEGO

Se necesita el lápiz táctil de Nintendo DS para este juego. Los botones controlan el movimiento de tu personaje y la utilización de las armas. Sin embargo, el resto de acciones se llevan a cabo por medio del lápiz táctil sobre la pantalla táctil.

LOS CONTROLES POR DEFECTO SON LOS SIGUIENTES (TIPO DE MANDO B / PARA DIESTROS)

TECLAS

+ PANEL DE CONTROL: Mover
BOTÓN A O Y: Ataque cuerpo a cuerpo
BOTÓN B: Salto
BOTÓN X: Disparo horizontal
BOTÓN X + FLECHA HACIA ARRIBA: Disparo vertical
BOTÓN L O R + FLECHA HACIA ARRIBA / ABAJO: Mirar alrededor

Se pueden cambiar los controles y la mano de control en el menú de opciones. De la misma manera, se puede cambiar el control del combate de botones a lápiz táctil de Nintendo DS. En este caso, podrás llevar a cabo diferentes ataques dando suaves toques direccionales sobre la pantalla táctil.

PANTALLA TÁCTIL

MARCADOR: Apuntar disparo

START: Menú Cancelar

EL JUEGO

CÓMO EMPEZAR UNA PARTIDA

En la pantalla del menú principal, selecciona "Un jugador" para comenzar una partida individual. En la pantalla del menú principal, selecciona "Partida cooperativa" para comenzar una partida de más de un jugador con un amigo. Consulta la página 8 para obtener instrucciones detalladas sobre partidas cooperativas.

CÓMO CONTINUAR UNA PARTIDA

El jugador puede elegir una partida guardada, en caso de que haya una, con el lápiz táctil de Nintendo DS o seleccionándola y pulsando el Botón A.

CÓMO ELIMINAR DATOS

Si el jugador desea borrar un perfil de toda la información guardada, deberá seleccionar el ☒ del perfil seleccionado.

OPCIONES

En la pantalla de opciones, los jugadores pueden ajustar los controles, así como la mano de control (derecha o izquierda). Del mismo modo, los jugadores pueden ajustar el volumen de los efectos de sonido y de la música. La información de controles se muestra en la pantalla superior y cambia en función de la configuración de controles seleccionada. La configuración se puede ajustar tocando las flechas que se encuentran a la izquierda y a la derecha de la pantalla.

CRÉDITOS Ver los créditos en el juego.

PARTIDA COOPERATIVA

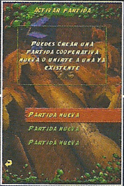
Dos personas pueden jugar todos los niveles del juego en modo cooperativo. Para que dos personas, que deberán encontrarse cercanas en el espacio, puedan jugar en modo multijugador es necesario lo siguiente:

- Consolas Nintendo DS
- La tarjeta DS de Nintendo "Mushroom Men: la rebelión de los hongos"

PARA ORGANIZAR UNA PARTIDA COOPERATIVA O UNIRSE A UNA, SIGUE LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES A PARTIR DEL MENÚ PRINCIPAL:

JUGADOR 1 Y 2

SELECCIONA "COOPERATIVA"



SELECCIONA "NUEVA PARTIDA" O UN PERFIL DE JUEGO GUARDADO

SELECCIONA UN PERSONAJE

JUGADOR 1
CÓMO CREAR UNA PARTIDA

SELECCIONA "CREAR UNA PARTIDA"

ESPERA A QUE SE UNA EL JUGADOR 2

JUGADOR 2
CÓMO UNIRSE A UNA PARTIDA

SELECCIONA "UNIRSE A UNA PARTIDA"

SELECCIONA LA CONSOLA NINTENDO DS CORRESPONDIENTE PARA QUE SE UNA

PANTALLA DE JUEGO

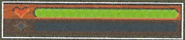
La pantalla de juego principal muestra tu punto de vista.

A - PANTALLA DE JUEGO
B - BARRA DE ICONOS
C - INTERFAZ DE USUARIO

BARRA DE ICONOS

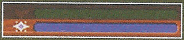
La barra de iconos te permite controlar tus niveles de salud y de poder espora, utilizar el garfio de enganche y seleccionar la pantalla de interfaz de usuario que quieras.

INDICADOR DE SALUD



Controla la salud restante del jugador. La salud se puede recuperar poco a poco a medida que pase el tiempo o si el jugador si se sitúa al lado de puntos curativos de suelo musgoso. La partida termina si el nivel de salud del jugador llega a cero.

INDICADOR DE PODER ESPORA



Controla el poder espora restante del jugador. La barra disminuye de tamaño cada vez que se utiliza el poder espora. El poder espora se regenera a medida que pasa el tiempo.

GARFIO DE ENGANCHE

Utiliza el lápiz táctil de Nintendo DS para pulsar y arrastrar el icono del garfio de enganche sobre la pantalla de juego y utilízalo para coger objetos y moverlos. El jugador sólo podrá coger objetos cuando el icono del garfio de ponga de color verde. Agarrado el objeto, utiliza los controles de juegos habituales para moverte hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia arriba o hacia abajo. El jugador debe pulsar el botón de salto para soltar el garfio de enganche. Si la cuerda entra en contacto con algún objeto durante un movimiento, el gancho se soltará.

MAPA INTERACTIVO

Al seleccionarlo, el mapa interactivo aparecerá en la pantalla de interfaz de usuario.

INVENTARIO / CHATARRA

Al seleccionarlo, la pantalla de inventario / chatarra aparecerá en la pantalla de interfaz de usuario.

RASGOS DEL JUGADOR

Al seleccionarlo, la pantalla de rasgos del jugador aparecerá en la pantalla de interfaz de usuario.

RASGOS DEL ENEMIGO

Al seleccionarlo, la pantalla de rasgos del enemigo aparecerá en la pantalla de interfaz de usuario.

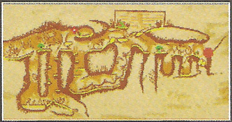
FLECHA HACIA ABAJO

Al tocar el icono de flecha hacia abajo con el lápiz táctil de Nintendo DS, el jugador podrá seleccionar qué pantalla se encuentra activa en la pantalla táctil.

INTERFAZ DE USUARIO

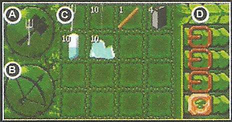
Mushroom Men: LA REBELIÓN DE LOS HONGOS utiliza varias herramientas de la interfaz de usuario para facilitar al jugador el acceso a varias pantallas que lo ayudarán en su aventura. Se puede acceder a estas pantallas a través de la barra de iconos, que se encuentra en la parte superior de la pantalla táctil.

MAPA INTERACTIVO



El mapa interactivo muestra todos los puntos de interés para el jugador. Si se toca en la flecha hacia abajo, el mapa aparecerá en la pantalla inferior de tu consola Nintendo DS. El jugador puede utilizar el lápiz táctil para Nintendo DS para seleccionar diversos puntos de interés que se encuentren en el nivel correspondiente y obtener descripciones detalladas. Estos puntos de interés incluyen objetivos, potenciadores, puntos para guardar y puntos curativos.

INVENTARIO / CHATARRA



La pantalla de inventario permite al jugador crear y equipar armas.

El inventario está formado por “chatarra”, que incluye objetos de uso diario o basura esparcida a través de los distintos niveles. El jugador puede combinar los diferentes objetos que recoja arrastrándolos uno encima del otro.

A - ARMAS CUERPO A CUERPO

Muestra el arma propia del cuerpo a cuerpo equipada actual. Este tipo de armas se pueden equipar arrastrándolas desde el inventario de chatarra hasta la ranura para el arma con el lápiz táctil de Nintendo DS.

B - ARMAS PROPIAS DEL ATAQUE A DISTANCIA

Muestra el arma propia del ataque a distancia equipada actual. Este tipo de armas se pueden equipar arrastrándolas desde el inventario de chatarra hasta la ranura para el arma con el lápiz táctil de Nintendo DS. La mayoría de este tipo de armas requiere que también se arrastre munición de chatarra hasta la ranura para el arma correspondiente.

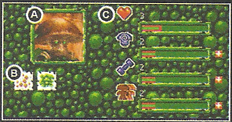
C - INVENTARIO DE CHATARRA

Muestra toda la chatarra que se encuentra en el inventario del jugador en ese momento. Muchas piezas de chatarra pueden meterse en las ranuras para las diversas armas o se pueden arrastrar sobre otras para crear un arma nueva. Para ello, es necesario el lápiz táctil de Nintendo DS. Para que se muestre información específica sobre una pieza de chatarra, pulsa el icono de chatarra correspondiente con el lápiz táctil de Nintendo DS.

D - RANURAS DEL INVENTARIO

Durante el transcurso de la partida, el jugador acumulará más piezas de chatarra de las que caben en una pantalla de inventario de chatarra. Al seleccionar las diferentes "hebillas", con el lápiz táctil de Nintendo DS, el jugador puede acceder a más piezas de chatarra y almacenarlas en más pantallas de inventario de chatarra. Existen cuatro en total y hay una adicional para piezas de chatarra específicas de misión. Los objetos pueden arrastrase desde la pantalla de inventario de chatarra activa a otra pasando los objetos entre las hebillas con el lápiz táctil de Nintendo DS.

PANTALLA DE RASGOS DEL JUGADOR



La pantalla de rasgos del jugador permite al jugador mejorar los rasgos del personaje protagonista.

A - RETRATO DE PERSONAJES

Una imagen del personaje seleccionado.

B - PODERES ESPORA

Muestra los poderes espora del jugador.

Al pulsar un icono de poder espora, se mostrará el símbolo que el jugador debe dibujar sobre la pantalla táctil durante el juego para ejecutar el poder de espora.

C - CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

Muestra los niveles actuales de salud, poder espora, fuerza y velocidad del personaje. Cuando se hayan recogido todos los contenedores de mutágeno, el jugador puede elegir si actualizar sus características pulsando el icono "+" que se encuentra al lado de la barra de estado para mejorar el rasgo deseado.

SALUD Aumenta la cantidad de daño que el jugador puede soportar antes de ser derrotado.

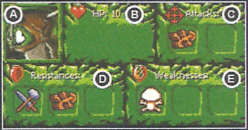
PODER ESPORA Desbloquea nuevas capacidades de espora e incrementa la cantidad de poder espora de que el jugador puede disponer.

FUERZA Aumenta el daño que el jugador asesta por medio de los ataques físicos.

VELOCIDAD Aumenta las velocidades de ataque y de movimiento del jugador.

PANTALLA DE RASGOS DEL ENEMIGO

LA PANTALLA DE RASGOS DEL ENEMIGO MUESTRA INFORMACIÓN SOBRE EL ENEMIGO ACTUAL DURANTE LA BATALLA. TAMBIÉN MANTIENE UN REGISTRO DE ENEMIGOS ANTERIORES CON LOS QUE EL JUGADOR SE HA ENFRENTADO.

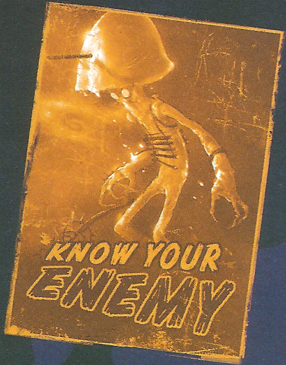


A - RETRATO DEL ENEMIGO
Una imagen del enemigo seleccionado o en combate.

B - PUNTOS DE GOLPE DEL ENEMIGO
Puntos de golpe que le quedan al enemigo. Cuando llegue a cero, el enemigo habrá sido vencido.

C - ATAQUES
Muestra el tipo de ataque y el efecto del arma actual del enemigo. Para que se muestre información sobre el tipo de ataque / efecto, pulsa el icono de ataque correspondiente con el lápiz táctil de Nintendo DS.

D - RESISTENCIAS
Los diversos tipos de ataques afectan a los enemigos de manera diferente. Algunos enemigos son vulnerables, por ejemplo, al fuego. Sin embargo, otros lo toleran. Aquí se muestran las resistencias del enemigo. Para que se muestre información sobre resistencia, pulsa el icono de resistencia correspondiente con el lápiz táctil de Nintendo DS.



E - PUNTOS DÉBILES
Muestra los tipos de ataques que más dañan al enemigo. Para que se muestre información sobre un punto débil, pulsa el icono de punto débil correspondiente con el lápiz táctil de Nintendo DS.

OBJETOS

LOS JUGADORES SE ENCONTRARÁN MUCHOS OBJETOS A LO LARGO DE SU VIAJE. ALGUNOS DE ELLOS SON:

CONTENEDORES DE MUTÁGENO

Recoge contenedores de mutágeno durante la partida para incrementar las capacidades de tu personaje.

PIEZAS DE CHATARRA

La chatarra puede utilizarse a menudo como arma. Además, muchas piezas de chatarra pueden combinarse con otras para crear nuevas armas (ver página 12).

SUELO MUSGOSO (PUNTO CURATIVO)

Si el jugador sitúa a su personaje sobre una de estas plantas, recuperará su salud de manera gradual. El suelo musgoso también recarga el poder espora.

ICONOS DE AYUDA

Al pulsar estos iconos sobre la pantalla táctil, el jugador recibirá información sobre su situación actual y consejos.

PLANTAS DEL RECUERDO (PUNTO DE GUARDAR)

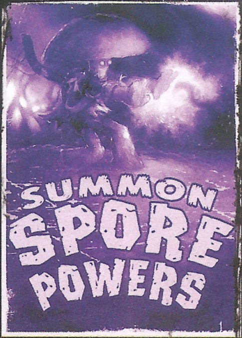
Estos champiñones se utilizan para guardar el progreso de la partida. Cuando el jugador se encuentra con una planta del recuerdo sobre la pantalla táctil durante la partida, deberá pulsarla con el lápiz táctil de Nintendo DS para guardar la partida.

PUZLES

Los iconos de puzle se colocan en determinados niveles. Se puede entrar en contacto con ellos tocándolos en la pantalla táctil. Los puzles se pueden completar de varias maneras a través de la pantalla táctil.

Al completarlos, el jugador puede cumplir objetivos además de superar determinados peligros ambientales.

PODERES ESPORA



El misterioso polvo estelar no solamente dotó de vida al mundo vegetal, sino que también proporcionó increíbles capacidades a algunos afortunados hombres champiñón. Estas capacidades se conocen como poderes espora.

Para desencadenar un poder espora, el jugador debe dibujar el símbolo correspondiente al poder que quiera utilizar sobre la pantalla de juego inferior con el lápiz táctil de Nintendo DS. Para averiguar qué símbolos desencadenan los diferentes poderes espora, el jugador debe seleccionar el poder en la pantalla de rasgos del jugador. Los poderes de espora se pueden ejecutar si el jugador cuenta con la suficiente energía en el medidor de poder espora. Para adquirir más poderes espora, el jugador debe recoger los contenedores de mutágeno esparcidos a través de los niveles. Los contenedores pueden utilizarse para desbloquear los poderes en la pantalla de rasgos del jugador.

PUNTERÍA DE ESPORA (EXPLORADOR)

Con este poder interior, el Explorador puede cambiar el destino y hacer que sus disparos sean más precisos.

NUBE DE ESPORAS

Tras un corto período de meditación, el guerrero champiñón puede abandonar su cuerpo. En forma de nube de esporas, no puede entrar en contacto con el mundo, pero puede investigarlo y prepararse para peligros futuros.

EXPLOSIÓN DE ESPORAS (SABIO)

El Sabio puede liberar todas sus reservas de esporas para crear una gran explosión a su alrededor.

GRANADA DE ESPORAS

Al concentrar una gran cantidad de esporas en un punto, el guerrero champiñón puede arrojar una gran explosión.

PRISIÓN DE ESPORA

Se puede paralizar a un enemigo con este poder espora. Cuanto mayor sea el enemigo, más corto será el efecto.

ESCUDO DE ESPORA

El escudo de espora biomagnético proporciona invulnerabilidad por un corto de tiempo a quien lo lleva.

VELOCIDAD DE ESPORA

Esta capacidad proporciona a Pesado control de espora telequinético sobre su torpe cuerpo, mejorando su velocidad y sus reflejos.

ENJAMBRE DE ESPORAS

Un gran enjambre de esporas abandona el cuerpo del guerrero champiñón y daña gravemente a su oponente.

TORBELLINO DE ESPORAS

Con misteriosa fuerza de voluntad, el guerrero champiñón toma control de todas sus esporas y crea un violento torbellino a su alrededor.

CREDITS

ZEN STUDIOS

MANAGING DIRECTOR
ZSOLT STEVEN KIGYOSSY

PROJECT LEAD
ÁGOSTON "AS" DÁVID

LEAD TECHNOLOGIST
HERMAN GÉZA

LEAD DESIGNER
MÁTÉ SZÉPLAKI

LEAD ARTIST
NORBERT BAKI

PROGRAMMERS
GERGELY LÁSZLÓ MAKÓ
GERGELY BIRÓ

SCRIPTING / SOUND / DESIGN
TAMÁS "XBCFF11J" SZILI

SCRIPTING / DESIGN
TAMÁS BALOGH

ARTISTS
BARNABÁS KOVÁCS
MÁTÉ VERES
MELINDA NYULÁSZ

TECHNICAL ADVISOR
GYULA "LUPPY" SZENTIRMAY

INTERNAL TESTERS
ANDRÁS "SPELL" VADÁSZ
TAMAS STEPHEN
TAMASH "AGE-T" HOYS
GERGELY "GIBBON" PÁPAY
BALÁZS VARGA

RED FLY STUDIO

EXTERNAL PRODUCER
CHAD BARRON

CREATIVE DIRECTOR / CEO
DAN BORTH

ART DIRECTOR
KRIS TAYLOR

DIRECTOR OF PRODUCTION
JEFF MILLS

CONCEPTUAL ARTIST
FRANK TERAN

LEAD DESIGNER
RYAN MATTSON

AUDIO - GL33K

MATT PIERSALL
BOBBY ARLAUSKAS
IAN STOCKER

GAMECOCK MEDIA GROUP

"EL PRESIDENTE"
HARRY MILLER

GRAND CHAMPEEN
MIKE WILSON

DAR KOMMISAR
RICK STULTS

VICE PRESIDENT OF MARKETING
RICHARD "NECROTIC RING" IGGO

VICE PRESIDENT OF SALES
STEVE ESCALANTE

EXECUTIVE PRODUCER
TIM HESSE

PRODUCER
ANDREW "A FUNGUS AMONG US" WAGNER

ASSOCIATE PRODUCER
JASON "J-LIMP DIZZLE" LIVERGOOD

MARKETING MUSHROOM DIRECTOR
NIGEL LOWRIE

VIDEO PRODUCTION SHROOMADOOMDOOM DAE
KIRK "STACHE" JOHNSON

MARKETING COORDINATOR
JONATHAN ROSALES

SALES COORDINATOR
BRIANNE 'LIL PORTOBELLO' BAIRD

OFFICE ADMINISTRATION (AND MUM)
LYNAIR BORSCH

FS77

PRINT DESIGN & WEBSITE
JENNY JEMISON
BILL NADALINI

SANDBOX STRATEGIES

PUBLIC RELATIONS
ROB FLEISCHER
COREY WADE
JAY FITZLOFF
JOHN KOPP
BILL LINN

CYANTEST

DIRECTOR, QC
LLOYD BELL

PROJECT LEAD
M. WOLF COWART

SENIOR QC LEADS
GREG J. MIRANDA
VICTORIA ALMOND
KARL JOHNSON
BEN DRECHSEL

LEADS
ELIZA WYATT
AARON BIEGALSKI
TAYLOR BAILEY
JESSE BRONSON
MICHAEL DOGHERRA
CHRIS MERRITT

RICHARD A WATSON
MIKE CURN
MATT DAVIS

TESTERS
MICAH BIGGS
JOSHUA HARVEY
CHRIS LAMBERT
TARALYNN RICHEY
DERRICK ROBINSON
ANNIE WYATT
TAYLOR BRANDT
JEREMIAH D. CASTRO
BRADFORD CHAPMAN
MARC FERRELL
HEATHER FULLER
DYLAN GRAY
ELLE JENKINS
ORAN D. LORD
KYLE NYBO
ERIK OLSEN
NICHOLAS F. PECORARO
JESSE RODRIGUEZ
ALEX SCHLOSS
JERRY SHANNON
ALEX STALLER
SCOTT WALDRON
NICK WARD
BRANDON WILSON
SHANNON WRIGHT

EUROPEAN DESIGN AGENCY
UBERAGENCY.COM

SPECIAL THANKS

NEIL SORENS
PETER MARQUARDT
RYAN PETERSON
DREW RAU
DANIEL VATTAY
ZOLTÁN "VZ" VÁRI
SZIGETI "EMERIC" IMRE
VIRÁG SIMON
MIKLÓS LIGETI

WARRANTY

Definiciones: El término "Software" usado en esta Garantía Limitada hace referencia a los programas informáticos contenidos en el soporte informático de este paquete, además de las actualizaciones facilitadas subsecuentemente por SouthPeak Interactive, LCC ("SouthPeak"). El término "Materiales relacionados" hace referencia a todo otro material, impreso u otros, incluido con este paquete o proporcionado más tarde (incluyendo, sin entre otros, material en formato electrónico a través de Internet) por SouthPeak para ser usado con el Software.

Garantía limitada para el soporte físico: SouthPeak garantiza, solamente al cliente al por menor original ("usted"), que el soporte informático que contiene el Software no tiene ningún defecto físico en su material.

Esta garantía tiene una validez de 90 días desde la fecha en que usted realizó la compra. Si dentro de este período usted identifica un fallo en el soporte informático conforme a la anterior garantía, debe notificar de ello a SouthPeak por escrito en seguida, y en ningún caso tras haber transcurrido 120 días desde la fecha de compra.

Vaya a www.southpeak.com o contacte con SouthPeak en la dirección que encontrará en la parte posterior de este folleto para obtener instrucciones detalladas sobre cómo realizar una reclamación garantía. En un tiempo razonable desde que usted haya notificado a SouthPeak y haya facilitado su recibo de compra u otro documento que sea prueba de la fecha de compra, SouthPeak, a su única discreción, (a) reparará o remplazará el Software o los Materiales Relacionados, a expensas de SouthPeak, o (b) le reembolsará el coste completo al por menor de la licencia del Software y los Materiales relacionados.

Esta Garantía limitada es el único acuerdo referente a las garantías aplicables al Software y a los Materiales relacionados, y estos recursos son los únicos recursos que tiene en caso de que se incumpliera la garantía.

Qué no está cubierto: Esta garantía no cubre el Software o los materiales relacionados en si, y no cubre el robo, la pérdida, los daños por accidente, por malos usos o modificación de los soportes informáticos, y tampoco cubre ningún hardware o software que no haya sido proporcionado por SouthPeak.

EXENCIÓN DE LA GARANTÍA: LAS GARANTÍAS ANTERIORES SUBSTITUIRÁN A CUALQUIER OTRA GARANTÍA, EXPRESA O IMPLÍCITA, Y TODAS LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, ENTRE OTRAS, LAS GARANTÍS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD Y DE CAPACIDAD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR QUEDAN ANULADAS POR LA PRESENTE.

LIMITACIÓN DE LA GARANTÍA: SOUTHPEAK NO SERÁ RESPONSABLE POR DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES, CONSECUENCIALES, INDIRECTOS U SIMILARES, AUN CUANDO SOUTHPEAK HAYA SIDO ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS, SEA CUAL SEA LA FORMA DE LA RECLAMACIÓN (INCLUYENDO, ENTRE OTRAS, LA RESPONSABILIDAD CIVIL POR PRODUCTOS, EL INCUMPLIMIENTO DE CONTRATO O LA NEGLIGENCIA).

EN NINGÚN CASO LA RESPONSABILIDAD DE DE SOUTHPEAK POR DAÑOS A USTED O A CUALQUIER OTRA PERSONA SUPERARÁ EL COSTE AL POR MENOR DE LA LICENCIA DEL SOFTWARE, SEA CUAL SEA LA FORMA DE LA RECLAMACIÓN.

Ley aplicable: Este acuerdo se regirá de acuerdo con las leyes de la Commonwealth de Virginia y con las leyes federales aplicables de los Estados Unidos, y las provisiones para la elección de ley aplicable de Virginia no se aplicarán para sustituir la ley de ningún otro Estado o nación.

Esta Garantía limitada pretende ser regida por la ley aplicable y se aplicará en la mayor medida que la ley aplicable permita, pero no se aplicará, ni debe entenderse que pretenda aplicarse, de ningún modo que esté prohibido por la ley aplicable.

La Convención sobre Contratos de las Naciones Unidas para la venta Internacional de Bienes no se aplicará a la venta del Software de SouthPeak, o su adquisición, o a esta Garantía limitada. Esta Garantía limitada le confiere derechos legales específicos; es posible que usted tenga otros derechos, que pueden variar según el país.

Comunicación inalámbrica de Nintendo DS (juego multitarjeta)

Aquí tienes toda la información necesaria sobre el juego multitarjeta.

Equipo necesario

Consolas Nintendo DS . . . . 1 por jugador
Tarjetas DS de Mushroom Men Rise of the Fungi . . . . 1 por jugador

Instrucciones para la conexión

1. *Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta DS en cada una de ellas.*
2. *Enciende todas las consolas. Si el* ***modo de inicio*** *de la consola está establecido en M – MODO MANUAL, se mostrará la* ***pantalla del menú de Nintendo DS****. En caso de que esté establecido en A – MODO AUTOMÁTICO, pasa directamente al punto 4.*
3. *Toca el panel Mushroom Men Rise of the Fungi con el lápiz táctil.*
4. *A continuación sigue las instrucciones de la página 9.*

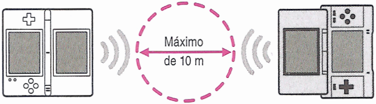
Consejos para la conexión

Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones.

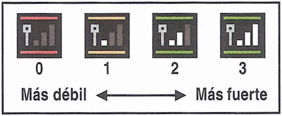
El icono indica que existe la posibilidad de establecer una comunicación inalámbrica. Puedes encontrarlo en la ***pantalla del menú de Nintendo DS*** *o en una* ***pantalla de juego****.*

Cuando lo veas, sabrás que la función inalámbrica está disponible.

NO uses esta función en los lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.). Para obtener más información sobre la comunicación inalámbrica, consulta el folleto de precauciones sobre salud y seguridad que se incluye con la consola Nintendo DS.



Durante una comunicación inalámbrica, verás el icono, que indica cuál es la intensidad de la señal inalámbrica. El icono incluirá un máximo de tres barras, dependiendo de la intensidad de la señal. Cuanto más intensa sea la señal, más fluida será la comunicación inalámbrica.



Cuando tu consola esté efectuando algún tipo de comunicación inalámbrica, el indicador de encendido de la consola (verde o rojo) parpadeará rápidamente.

Sigue los siguientes consejos:

- *Los jugadores deberán situarse a una distancia media de unos 10 metros o menos al comenzar, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre que la intensidad de la señal se mantenga estable (mínimo de dos barras).*
- *La distancia máxima entre consolas no debe superar los 20 metros.*
- *Las consolas deberán mirarse entre sí de la manera más directa posible.*
- *Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas Nintendo DS.*
- *Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de interferencias.*

NOTES

NOTES

NOTES

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

3+ 7+ 12+ 16+ 18+

www.pegi.info

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

BAD LANGUAGE / LANGAGE CHOQUANT
DISCRIMINATION / DISCRIMINATION
DRUGS / DROGUE
GAMBLING / JEUX D'ARGENT
FEAR / EPOUVANTE
SEXUAL CONTENT / CONTENU SEXUEL
VIOLENCE / VIOLENCE

PEGI ONLINE
pegionline.eu

The PEGI Online logo indicates that a game allows the player to have access to online game play. For further information about online gaming please visit: http://www.pegionline.eu

Le logo PEGI Online indique qu'un jeu permet de jouer en ligne. Pour de plus amples informations sur le jeu en ligne, veuillez consulter le site : http://www.pegionline.eu

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

NCMRPESP1M

SOUTHPEAK GAMES

SOUTHPEAK GAMES
131 – 151 GREAT TITCHFIELD STREET,
LONDON, W1W 5BB. UK.

PRINTED IN GERMANY